

Jernej, najprej seveda čestitke za izjemen nastop na svetovnem prvenstvu v sim dirkanju v Monaku!

Najlepša hvala!

Za začetek se na kratko predstavi bralcem, ki te ne poznajo.

Sem Jernej, star 29 let, Ljubljčan. Po izobrazbi sem fizik, po poklicu mož in profesionalni e-športnik. Eden mojih prvih spominov otroštva je gledanje prenosa dirke F1 v Monaku leta 1996, ko so le trije dirkači pripeljali do konca.

Kakšen je občutek po zmagi na takšnem dogodku?

Občutek je na nek način podoben temu, da si v šoli na koncu leta med oceno, pred tablo si še zadnjič vprašan in dobiš 5 in imaš zato odličen uspeh in boljšo štipendijo za prihodnje leto. Ali pa da si na faksu uspešen na izpitu iz težkega predmeta in lahko napreduješ v naslednji letnik. Ob taki zmagi sem ponosen nase in vesel, da tedni priprav niso bili zaman in da sem se teh priprav dobro lotil. Sem pa tudi zadovoljen, da sem si znova dokazal, da tudi pod največjim pritiskom znam dati vse od sebe. Slednje je še posebej pomembno, ker je zaupanje vase sad mnogih let trdega dela.

Koliko časa se že ukvarjaš s sim dirkanjem?

Dirkaške igre sem igral že od malih nog. Leta 2007 sem dobil svoj prvi volan, leta 2012 pa sem začel tekmovati na najvišjem nivoju.

Kako potekajo treningi in priprave na prvenstva?

Večina dela je optimiziranje nastavitve dirkalnika, torej vzmetenja, aerodinamike ipd. V simulacijah je teh parametrov mnogo več, kot na primer v uradnih igrah F1 in se je problema praktično nemogoče lotiti sam, razen, če res do potankosti poznaš simulacijo. Poleg tega je nujno razumeti osnove dinamike dirkalnih vozil. Skoraj nujno je imeti okoli sebe ekipo, ki dobro sodeluje; za priprave za tekmovalje v Monaku sta mi pomagala dva kolega iz ekipe Burst Esport, za katero sicer vozim. Med optimizacijo nastavitve ponavadi že najdem čas na progi do zadnjih dveh ali treh desetink. Drugi del priprav pa so simulacije dirk ob pogojih, čim bolj podobnih tistim, ki so pričakovani na dirki. Če so dirke kratke, jih odpeljem večkrat, če se gre za vztrajnostne dirke, pa večkrat odpeljem po en komplet gum ali en rezervoar goriva, kakor pač narekuje strategija. Tekom teh simulacij sicer tudi postaja vedno bolj jasno, katera strategija je najboljša. Zadnji dan ali dva pred tekmo pa namenim pripravi na kvalifikacije in iskanju zadnjih stotink.

Kakšne občutke si občutil ob tehničnih težavah na drugi dirki? Ali se ti je kaj podobnega že kdaj zgodilo?

Zdi se mi, da so možgani izklopili večino čustev in občutkov in sem le skušal ugotoviti, kaj naj naredim. Na drugi dirki sem sicer odstopil, je bilo pa nujno čimprej ugotoviti, kaj je narobe, saj so si dirke sledile ena za drugo in je bila vsaka minuta pomembna. Na srečo se mi je utrnilo, da grem preverit kable in sem našel napajalni kabel za volan iztaknjen in sem tako lahko hitro rešil težavo. Nekaj podobnega se mi je že zgodilo, in sicer na tekmovanju na Dunaju pred tremi leti. Takrat so stopalke naenkrat prenehale delovati, je pa to bilo vsaj med krogom za ogrevanje in se je zadeva rešila pred štartom. V obeh primerih sem se moral sam znati, ker takojšnja tehnična podpora ni bila na voljo.

Kako bi ocenil svojo konkurencu na prvenstvu?

Najtežji del so bile polfinalne kvalifikacije, kjer smo se iz vsakega kontinenta na finale uvrstili eden do trije finalisti. Najtežje je bilo Evropejcem, saj je velika večina najhitrejših sim dirkačev iz EU, le trije pa smo se lahko uvrstili naprej. Tekmeci so bili iz nekaterih vrhunskih ešportnih ekip, kot so Coanda, R8G, Fordzilla, Obsidian in Arnage. Na samem finalu sem tako imel le dva zares močna konkurenta.

Kakšne so ambicije za naprej? Ali imaš v načrtu še kakšno prvenstvo?

Vsaj še dve leti bom kot poklicni ešportnik vozil za ekipo Burst Esport, saj imam pogodbo vsaj do konca leta 2024. Trenutno je naše najpomembnejše prvenstvo Le Mans Virtual Series, kjer sodelujemo s pravimi dirkači. Nedavno sta na dirki za nasprotne ekipe vozila celo Max Verstappen in Romain Grosjean, za januarski finale na 24 ur virtualnega Le Mansa pa pričakujemo še več znanih dirkačev.

Katere lastnosti mora po tvojem mnenju imeti vsak sim dirkač?

Nujno je, da si vsaj včasih neverjetno hiter. Poleg tega je nujen občutek za ekipno delo, sposobnost držanja večurne koncentracije in motiviranost, da se v zadnjo dirko sezone vложи prav toliko truda, kot v prvo. Nujno je tudi imeti dovolj računalniško tehničnega znanja, ker so problemi z računalnikom, simulacijo in drugimi programi ter s samo simulatorsko opremo del vsakdana.

Iz česa je sestavljena tvoja oprema, ki jo uporabljaš za sim dirkanje?

Bom povedal po časovnem zaporedju. Nekaj let sem imel Logitech DFGT in Thrustmaster T300 pripet kar na mizo. Nato sem si kupil Playseat challenge in ga uporabljal z volani Thrustmaster T300, T500 in TS-PC. Zadnji dve leti pa imam srečo in ugodnost, da je menedžer naše ekipe tudi lastnik podjetja Sim-Plexity, ki sestavlja simulatorje. Tako sem preskrbljen z ogrođjem iz aluminijastih profilov, na katerih imam servo motor Simucube 2

Pro z volanom slovenskega podjetja SimRacingBay, stopalke Heusinkveld Sprint, Ultrawide monitor in dirkaški sedež.

Katero je tvoje najljubše dirkališče in najljubši avto?

Spa Francorchamps (še posebej preden so pokvarili zadnjo šikano) in Porsche Carrera GT.

Ali poleg sim dirkanja tudi kdaj dirkaš v resničnem življenju? Ali bi rekel, da so trenutni simulatorji blizu resničnemu dirkanju?

Žal nikoli nisem imel možnosti dirkanja na fizičnih progah, razen gokartov na izposajo. Moram pa reči, da je bila takrat, ko sem vozil gokart, izkušnja identična, kot v simulatorju. Uporabljal sem iste veščine kot v simulaciji, da bi našel desetinke sekunde na stezi. Daleč največja razlika so G-sile, na katere se je treba privaditi, vem pa, da bi se zelo hitro privadil na pravi dirkalnik in bil zelo hiter na resnični stezi. Zaenkrat to lahko podkrepim le s primerom Jamesa Baldwina, ki je zmagal na tekmovanju World Fastest Gamer in za nagrado dobil eno sezono vožnje v Britanski GT seriji, kjer je takoj dosegel eno zmago in bil večkrat med prvimi tremi.